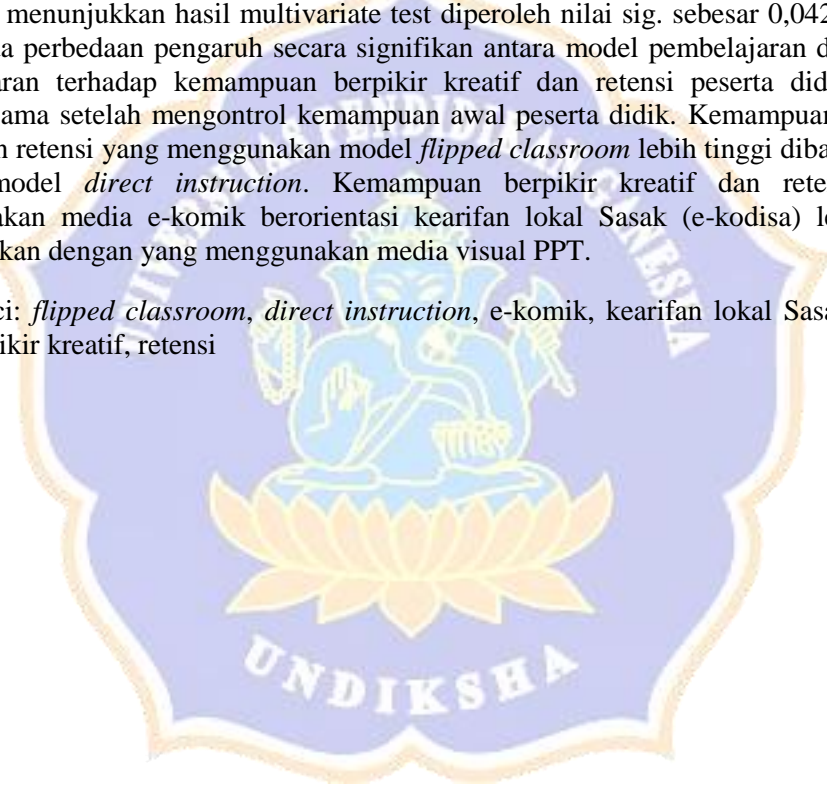


## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang paling rendah dibandingkan dengan kemampuan berpikir lainnya, penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai sintaks, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan retensi peserta didik masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik pada SDN Gugus 2 Cakranegara. Jenis penelitian *quasi-experimental* dengan desain *multiple treatments and control with pretest*. Metode pengumpulan data menggunakan tes, analisis data adalah mancova dua jalur. Pengolahan data menggunakan software SPSS versi 25. Populasi penelitian 6 kelas dan sampel 4 kelas. Sampel penelitian dengan teknik *Cluster random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan hasil multivariate test diperoleh nilai sig. sebesar 0,042 ( $< 0,05$ ) artinya ada perbedaan pengaruh secara signifikan antara model pembelajaran dan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik secara bersama sama setelah mengontrol kemampuan awal peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dan retensi yang menggunakan model *flipped classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan model *direct instruction*. Kemampuan berpikir kreatif dan retensi yang menggunakan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan media visual PPT.

Kata kunci: *flipped classroom*, *direct instruction*, e-komik, kearifan lokal Sasak, visual PPT, berpikir kreatif, retensi



## ABSTRACT

This research is based on the background of students' creative thinking abilities which are the lowest compared to other thinking abilities, the use of learning models that do not match the syntax, the use of less varied learning media and student retention is still lacking. This research aims to analyze the influence of the flipped classroom learning model and Sasak local wisdom-oriented e-comic media (e-kodisa) on students' creative thinking abilities and retention at SDN Gugus 2 Cakranegara. This type of quasi-experimental research with a multiple treatments and control with pretest design. The data collection method uses tests, data analysis is a two-way MANCOVA. Data processing uses SPSS version 25 software. The research population is 6 classes and the sample is 4 classes. The research sample used the Cluster random sampling technique. The research results show that the results of the multivariate test obtained a sig value. of 0.042 ( $< 0.05$ ) This means that there is a significant difference in influence between learning models and learning media on creative thinking abilities and student retention together after controlling for students' initial abilities. Creative thinking abilities and retention using the flipped classroom model are higher compared to the direct instruction model. Creative thinking and retention skills using Sasak local wisdom-oriented e-comic media (e-kodisa) are better than those using PPT visual media.

Keywords: flipped classroom, direct instruction, e-comics, Sasak local wisdom, visual PPT, creative thinking, retention.

